

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan alat pendidikan, karena selain efektif untuk menyebarkan dan mengembangkan cabang olahraga, kegiatan ini juga merupakan bagian integral yang tidak dapat terpisahkan dari pendidikan secara keseluruhan. Dalam dunia pendidikan, mata pelajaran pendidikan jasmani mempunyai kedudukan yang sama dengan mata pelajaran lainnya, karena dalam pendidikan jasmani bermaterikan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan cabang olahraga dan kesehatan, juga memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan gerak dirinya dalam berolahraga. Selain untuk mengembangkan olahraga, kegiatan ini dapat meningkatkan suatu prestasi dalam bidang olahraga.

Pembelajaran jasmani merupakan suatu proses interaksi belajar mengajar melalui pengembangan aspek jasmani menuju tercapainya tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani sebagai salah satu mata pelajaran disekolah memiliki peran yang relatif besar terhadap perkembangan perilaku siswa seperti; aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Mengenai hal ini Lutan (2000: 15) menjelaskan bahwa: “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup domain psikomotor, kognitif dan afektif”. Dari penjelasan tersebut dapat digambarkan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktifitas manusia berupa sikap, tindakan dan kemampuan gerak menuju kebulatan pribadi yang seutuhnya.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan merupakan wahana yang strategis bagi pemberdayaan anak terutama berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Kegiatan-kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) disusun berdasarkan kurikulum atau masukan dan informasi dari para ahli dalam bidangnya termasuk juga pemikiran dari para guru. Kegiatan belajar di SMA, khususnya mata pelajaran pendidikan

jasmani pada umumnya berupa aktivitas jasmani yang salah satunya cabang olahraga atletik.

Cabang olahraga atletik merupakan ibu dari olahraga “*Mother of Sport*” dan atletik juga dianggap sebagai cabang olahraga tertua di dunia. Atletik merupakan aktifitas jasmani atau latihan jasmani yang berisikan gerak alamiah seperti; jalan, lari, lompat, lempar, sehingga dapat diakui sebagai cabang olahraga. Cabang olahraga atletik terdiri dua bagian yaitu *track* and *field* yang termasuk nomor “*track*” atau lintasan yaitu lari dan jalan cepat, sedangkan nomor “*field*” yang dilakukan dilapangan terdiri atas lempar lembing, lempar cakram, lontar martil, lompat jauh, lompat jangkit, loncat galah, loncar tinggi, dan tolak peluru. Pada lari jarak pendek (*sprint*) meliputi nomor yang dilombakan yaitu 100 meter dan 200 meter.

Lari jarak pendek disebut juga dengan lari cepat (*sprint*) yang menuntut atlet harus menempuh seluruh jarak dengan kecepatan maksimal. Saputra (2001 : 39) menjelaskan bahwa: “lari cepat (*sprint*) adalah suatu kemampuan yang ditandai proses memindahkan posisi tubuhnya, dari suatu tempat ke tempat lainnya secara cepat”. Dari pendapat tersebut, maka seorang pelari harus dapat mengubah atau perpindahan mulai dari garis start hingga melewati garis finish.

Di SMA, cabang olahraga atletik khususnya nomor sprint termasuk salah satu pelajaran pendidikan jasmani yang tercantum dalam kurikulum 2013 (kurtilas). Berkaitan pembelajaran cabang olahraga atletik nomor sprint dengan dunia pendidikan hendaknya materi pembelajaran tersebut terus dikembangkan melalui pembelajaran yang terarah dan terencana melalui beberapa metode dan model pembelajaran yang sesuai dan alat yang tepat dengan karakteristik bahan pelajaran serta kondisi peserta didik.

Dalam pembelajaran cabang olahraga atletik di sekolah banyak anak yang tidak berminat dalam pembelajaran tersebut dikarenakan cabang olahraga atletik identik dengan lari, jadi minat siswa dalam pembelajaran atletik sangatlah kecil karena menurut mereka pembelajaran tersebut melelahkan, sehingga hasil belajar siswa kurang baik. Menurut Sudjana (2004, hlm. 22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”.

Dalam suatu proses pembelajaran, biasanya seorang guru pendidikan jasmani akan menggunakan berbagai cara agar materi pembelajaran dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa dengan mudah, untuk itu diperlukan suatu pola atau metode penerapan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pendekatan bermain merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pendidikan jasmani, pendekatan tersebut menekankan pada keterlibatan siswa bermain dalam cabang olahraga. Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsepsi dalam bentuk permainan. Menurut Wahjoedi (1999: 121) bahwa “pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan”. Sedangkan Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (1999/2000: 35) berpendapat, “strategi pembelajaran permainan berbeda dengan strategi pembelajaran skill, namun bisa dipastikan bahwa keduanya harus melibatkan modifikasi atau pengembangan agar sesuai dengan prinsip DAP (Developmentally Appropriate Practice) dan body scaling (ukuran fisik termasuk kemampuan fisik)”. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, dilakukan secara tertata, memberikan manfaat, dan dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat berharga untuk siswa, pengalaman itu bisa berupa membina hubungan dengan sesama teman dan menyalurkan perasaan yang tertekan. Mengenai hal ini, Soemitro (1992: 3) menyatakan bahwa: “bermain adalah dorongan langsung dari dalam diri setiap individu yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedangkan bagi orang dewasa dirasakan sebagai kegembiraan”.

Ada beberapa masalah dalam pengajaran penjas disekolah khususnya dalam pembelajaran sprint yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya pembelajaran sprint yang bersifat konvensional yang berimbas pada penurunan hasil belajar siswa. Apabila hal ini terus di biarkan dan tidak di tanggulangi maka akan berdampak pada proses pembelajaran yang tidak efektif. Maka dari itu berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran sprint Di MA Al-Inayah”**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Apakah terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan pendekatan bermain dalam lari sprint?”

C. Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah diatas penulis menjabarkan bentuk tujuan yang akan dicapai. Tujuan penelitian merupakan suatu hal yang akan dicapai setelah melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh pendekatan bermain terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sprint.

D. Manfaat Penelitian

Penulis telah mengemukakan uraian tentang latar belakang masalah, masalah penelitian, dan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, maka penulis mengharapkan manfaat atau kegunaan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dapat mengetahui informasi maupun pengetahuan yang bermanfaat tentang penerapan pendekatan bermain terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk guru pendidikan jasmani

3. Secara Kebijakan

Menjadi bahan masukan bagi para guru/pendidik MA AL-INAYAH Bandung

4. Secara Isu serta aksi sosial

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan yang lebih baik untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sprint.